

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting dalam pembangunan suatu negara dan bangsa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Henderson dalam Mukhlis (2020, hlm. 1-2), Pendidikan adalah proses di mana seseorang belajar dan berkembang melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan fisiknya. Proses ini berlangsung sepanjang hidup, mulai dari kelahiran hingga akhir hayat. Selain itu, Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemandirian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara”. Sementara itu, Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 menyatakan bahwa "Pendidikan bertujuan untuk membangun dasar bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, berilmu, kritis, kreatif, dan inovatif, sehat, mandiri, dan percaya diri, toleran, peka terhadap lingkungan sosial, demokratis, dan bertanggung jawab." Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan, individu dapat mengeksplorasi dan mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri mereka, yang semuanya bertujuan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik.

Salah satu hal yang sangat penting bagi peserta didik adalah belajar. Sebab belajar dapat membantu peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Pada dasarnya belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada diri individu, dari yang tadinya tidak mampu menjadi mampu. Peserta didik berfungsi sebagai subjek dan objek kegiatan belajar. Hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran dapat menentukan tercapai atau tidaknya pembelajaran. Hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh

suatu proses pembelajaran yang efektif dan ideal. Dimana apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik, peserta didik juga akan mengalami perubahan tingkah laku, baik secara kognitif, afektif maupun pengetahuan psikomotorik.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam lingkungan belajar yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan efektif (Ardiana, 2022, hlm. 2). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2012 tentang Standar Nasional Pendidikan, proses pembelajaran di sekolah harus memberikan ruang bagi kreativitas, inisiatif, dan kemandirian individu, serta menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Menurut Hosnan dalam Prihatiningsih (2018, hlm. 2), pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari beberapa bagian penting, seperti metode pembelajaran, evaluasi, tujuan, dan materi. Semua komponen ini harus saling berhubungan untuk mencapai tujuan pembelajaran, jadi pendidik harus memberi perhatian khusus pada keempat bagian tersebut.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar adalah matematika. Pembelajaran matematika di sekolah dasar disesuaikan dengan perkembangan kognitif peserta didik. Menurut Nahdi (2017, hlm. 21), mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar karena akan membantu mereka belajar berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan untuk mengakses, mengelola, dan memanfaatkan informasi secara efektif. Matematika pada dasarnya bertujuan untuk melatih pola pikir peserta didik dalam memecahkan masalah, baik dalam matematika maupun dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bersama wali kelas, capaian hasil belajar matematika peserta didik sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut dapat dilihat dari data yang diperoleh dari hasil nilai ulangan harian

dan penilaian tengah semester peserta didik kelas IV SDN 068 Sindanglaya pada Tabel 1. berikut ini.

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian dan PTS Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 068 Sindanglaya Tahun Ajaran 2023/2024

| No | Dasar Nilai | Peserta Didik | KKTP | Ketuntasan Belajar | | Presentase | |
|----|----------------|---------------|------|--------------------|----|------------|--------|
| | | | | T | TT | T | TT |
| 1. | Ulangan Harian | 28 Orang | 70 | 18 | 10 | 64,28% | 35,72% |
| 2. | PTS | 28 Orang | 70 | 12 | 16 | 42,85% | 57,15% |

Tabel 1. menunjukkan bahwa capaian hasil belajar matematika peserta didik masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Selain itu karena pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan masalah atau kelompok dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan memahami pertanyaan tentang materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik ini diperlukan. Selain itu, seorang guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang mendukung dan menyenangkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara maksimal, khususnya pada pembelajaran matematika. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh guru yang masih menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional, materi yang cenderung bersifat teori dan hafalan, serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka sangat penting untuk memberikan model pembelajaran yang menarik.

Solusi dari permasalahan yang ditemukan mengenai rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika adalah dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan bantuan model pembelajaran, peserta didik dapat lebih memahami dan mengerti materi yang diberikan oleh guru. Salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah model *Problem*

Based Learning. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika (Nizar, Asfarul Azmi, 2021). Nurmatiyah, N. (2020) juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar, hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* memungkinkan peserta didik untuk aktif di dalam kelas karena penggunaan model *Problem Based Learning* dapat memperluas wawasan peserta didik terhadap materi yang dipelajari, menumbuhkan daya pikir dan keaktifan peserta didik karena sebagian besar guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Salah satu media yang efektif adalah *Quizizz*, sebuah platform berbasis web yang menyediakan kuis interaktif. *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai sarana asesmen dan evaluasi yang menyenangkan, tetapi juga mendukung pembuatan materi, latihan soal, dan kuis dengan visual yang menarik (Fazriyah, 2020, hlm. 201). Dengan memanfaatkan *Quizizz*, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Namun, tantangan seperti kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tetap ada. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi seperti *Quizizz* dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian peserta didik dan mendorong partisipasi aktif mereka. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *Quizizz* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar.

Peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Ini adalah temuan penelitian yang relevan dan bahan penelitian untuk peneliti. Penelitian Nurmatiyah, N. (2020) menyimpulkan bahwa pengaruh penggunaan model

Problem Based Learning terhadap hasil belajar perkalian dan pembagian pecahan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan, pada kelas eksperimen sebesar 78,00% dan kelas kontrol sebesar 67,50% sehingga hal ini signifikan. Studi yang dilakukan Annisa R. dan Erwin E. (2021) menambahkan keyakinan ini yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan, pada kelas eksperimen sebesar 84,55% dan kelas kontrol sebesar 75,84%, sehingga hal ini signifikan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari data pada Tabel 1. mengenai hasil ulangan harian dan PTS mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV di SDN 068 Sindanglaya Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan masalah atau kelompok dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik sering menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, maka perlu dilakukan pembatasan pembahasan agar tidak terlalu luas. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada variabel hasil belajar dengan penekanan

pada aspek kognitif atau pengetahuan peserta didik. Pembatasan ini dilakukan karena hasil belajar merupakan suatu konsep yang sangat luas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditemukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 068 Sindanglaya?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 068 Sindanglaya?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 068 Sindanglaya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* dan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 068 Sindanglaya.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 068 Sindanglaya.

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 068 Sindanglaya.

F. Manfaat Penelitian

Dengan mempertimbangkan tujuan penelitian yang disebutkan di atas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memperluas pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik. Selain itu dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan motivasi, semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Sekolah

Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru lainnya dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Pembaca

Media *Quizizz* dapat digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan atau referensi tentang model pembelajaran berbasis masalah.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variable penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

Menurut Arends dalam Yasa (2018, hlm. 71), *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang nyata dengan tujuan untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan peningkatan keterampilan kognitif, kemandirian, dan kepercayaan diri. Sedangkan menurut Huda, M. dkk. (2019, hlm. 4), *Problem Based Learning* adalah proses pembelajaran yang didasarkan pada masalah dalam kehidupan sehari-hari untuk membuat pelajaran lebih menarik dan bermakna.

Menurut Arends dalam Hotimah (2020, hlm. 7) menyatakan, bahwa Langkah-langkah kegiatan pembelajaran *Problem Based Learning* adalah: 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah; 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; 3) Membimbing penyelidikan individu atau kelompok; 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil pekerjaanya; 5) Menganalisis dan memecahkan proses pemecahan masalah.

2. *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang menawarkan berbagai jenis kuis yang kreatif dan interaktif untuk membantu peserta didik belajar. *Quizizz* biasanya digunakan dalam proses belajar mengajar seperti *pretest/posttest*, soal, presentasi interaktif dan permainan edukasi. Amornchewin & Ratchadaporn (2018, hlm. 36) memaparkan bahwa *quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik.

3. Hasil Belajar

Menurut Nugraha (2020, hlm. 270) hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar, menurut

Wulandari dalam Mukminin (2023, hlm. 191), adalah keterampilan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah proses belajar mengajar. Ini mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar yang diteliti meliputi berbagai aspek, seperti hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif mencakup pengetahuan dan pemahaman, sementara hasil belajar afektif mencakup perubahan dalam sikap, nilai, dan kepercayaan. Hasil belajar psikomotorik mencakup kemampuan fisik atau keterampilan praktis.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dialami peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh oleh peserta didik melalui proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar di akhir kegiatan pembelajaran.

4. Matematika

Menurut Liberna (2018, hlm. 45) menyebutkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir logis, sistematis, kritis dan rasional. Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik, guru telah melakukan berbagai upaya dengan harapan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan materi pengukuran luas dan volume karena materi ini memerlukan pemecahan masalah dan pengembangan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah tersebut. Selain itu, materi ini juga dapat diintegrasikan dengan media *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan, BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, BAB III Metode Penelitian, BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan BAB V Simpulan dan Saran.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan skripsi ini peneliti membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pada bagian ini membahas pengertian model *Problem Based Learning*, tujuan model *Problem Based Learning*, karakteristik model *Problem Based Learning*, Langkah-langkah model *Problem Based Learning*, kelebihan dan kekurangan model *Problem Based Learning*, pengertian *Quizizz*, langkah-langkah menggunakan *Quizizz*, kelebihan dan kekurangan *Quizizz*, pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, indikator hasil belajar, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini membahas pendekatan penelitian yang digunakan, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini membahas hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah, hasil pengolahan dan analisis data.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini mengandung simpulan dan saran terhadap pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya.